**II. GRASSROOTS GRUND BAJNOKSÁG**

**Nevezési lap**

**Harmadik forduló - 2021.11.07.**

**Csapatnév\*:**

**Csapatvezető neve, telefonszáma, e-mail címe\*:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Játékos név\*** | **Születési hely\*** | **Születési idő\*** | **Anyja neve\*** | **Neme** | **Megjelent\*\*** | **Aláírás\*\*** |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

*\*előzetesen kitöltendő; \*\*a helyszínen kerül kitöltésre*

**Fontos információk a tornával kapcsolatban:**

1. A tornán kizárólagosan az itt felsorolt játékosok vehetnek részt, helyszíni nevezésre lehetőség nincs.
2. A tornán résztvevő, és benevezett játékosok a nevezési lap kitöltésével jelzik, hogy saját felelősségre vesznek részt   
   a sporteseményen.
3. A tornán csak egészséges játékos vehet részt, illetve játszhat a mérkőzésen.
4. A tornáról kép és hangfelvétel készül, a nevezési lap aláírásával belegyeznek a képek és hanganyagok felhasználásába.
5. A bajnokságon résztvevő labdarúgók adatai átadásra kerülnek a Magyar Labdarúgó Szövetség (a továbbiakban: MLSZ) részére annak érdekében, hogy az MLSZ nyilvántarthassa a Grassroots programban résztvevő labdarúgókat és ez alapján az UEFA azonosítani tudja őket.

A jelen dokumentumban nem szabályozott adatkezelési esetkörökért az MLSZ, mint önálló adatkezelő jár el. Az MLSZ jelen eseményre vonatkozó adatkezelési tevékenysége az alábbi linken keresztül érhető el (https://adatvedelem.mlsz.hu/dokumentumtar/adatkezelesi-tajekoztatok/a-labdarugassal-kapcsolatban-allo-egyeb-szemelyekre-pl-rendezok-vonatkozo-adatkezelesek/varosi-kispalyas-es-egyetemi-labdarugo-bajnoksag).

A csapatvezető és csapattagok a nevezési lap aláírásával elfogadják a fenti 5 pontot, illetve a versenykiírásban foglaltakat.

*Csapatvezető\*\**

*Kelt: Pécs, 2021. \*\**

*\*előzetesen kitöltendő; \*\*a helyszínen kerül kitöltésre*